

Boris Bürgel

3D Modeling & Animation

Odenwaldstr.12, 12161 Berlin

Tel.: (030) 63 42 53 80

E-mail: contact@bb3d.net

Einsatzbereich:

Freelancer als 3D Modeler und Animator vorzugsweise für Film VFX und Games.

Qualifikation:

Fähigkeiten: 3D Modeling, Animation, Texturing, Shading, Lighting und Simulation.
Software: Softimage XSI, Maya, Blender, Photoshop, 3DCoat, Boujou, Vision Game Engine, Blackmagic Fusion, Edius, Agisoft Photoscan

Ausbildung:

1989: Abitur an der Paul-Natorp-Oberschule in Berlin Friedenau
1993 - 1995: Ausbildung an der Staatlichen Fachschule für Optik und Fototechnik zum staatlich geprüften Kamera-Assistenten.
1998 - 1999: Weiterbildung "Multimedia Producer" im Silicon Studio Berlin

Berufspraxis (Auswahl):

1996 - 1998: Zweiter Kamera-Assistent bei folgenden Filmproduktionen:
- "Berlin-Moskau" (Aurora Television Ottokar Runze / RTL2)
- "SOKO 5113" (UFA München / ZDF)
- "Ein tödliches Verhältnis" (Rialto Filmproduktion)
- "Der Kinderhasser" (CLT-UFA Berlin / RTL)
- "Der dreckige Tod" (Nostro Film / Sat1)
- "Dr.Sommerfeld - Neues vom Bülowbogen" (Neue Filmproduktion / ZDF)

Aug. 1999 - Sep. 2004: 3D-Grafiker bei q-bus GmbH

April 2005 - Sep. 2005: 3D-Modeling und Animation bei „Die Luftbrücke“ für Chris Creatures Filmeffects

Jun. 2006 - Nov. 2006: 3D-Modeling und Texturing bei „Magna Aura“ und „Der geheimnisvolle Schatz von Troja“ für Chris Creatures Filmeffects

Feb. 2007: 3D-Modeling, Animation, Shading und Lighting bei "Yakult Reminder" für nhb Berlin

Mrz 2007 - Aug. 2007: 3D-Modeling und Texturing bei „Das Geheimnis der Schatzinsel“ für Chris Creatures Filmeffects

Sep 2007: 3D-Modeling, Texturing, Animation, Shading, Lighting und Compositing bei "Coke Xmas" für nhb Berlin

Nov. 2007 - Feb. 2008: 3D-Modeling, Texturing und Lighting bei „Citymap“ für Trinigy GmbH

Dez. 2008 - Mrz 2009: 3D-Modeling, Texturing, Animation bei „Dragonmaster“ für Rainfire Entertainment

April 2009 - Mai 2009: 3D-Modeling, Texturing, Animation bei „Mensch ärgere Dich nicht“ für Rainfire Entertainment

Nov. 2009 - April 2010: 3D-Modeling und Texturing bei „Laconia“ für Chris Creatures GmbH

Mai 2010 - Juli 2010: Compositing bei „Geister all inc.“ für Chris Creatures GmbH

Aug. 2010 - Nov. 2010: 3D-Modeling, Texturing, Animation, Lighting, Rendering und Compositing bei „Nina Undercover“ für Chris Creatures GmbH

Dez. 2010 - Juni 2011: 3D-Modeling, Texturing, Animation, Lighting, Rendering und Compositing bei „Bermudadreieck in der Nordsee“ für Chris Creatures GmbH

Sep. 2012 - Juni 2013: 3D-Modeling, Texturing, Animation, Lighting, Rendering und Compositing bei „Helden - wenn Dein Land Dich braucht“ für Callisto GmbH

Sep. 2013 – Dez. 2013: 3D-Modeling, Texturing, Animation, Lighting, Rendering bei „Butendiek Offshore Windpark“ für Projektor 23

Mai 2014 – Aug. 2014 3D-Modeling, Texturing, Animation, Lighting, Rendering bei „Abenteuer Neuseeland“ für Projektor 23

Dez. 2014 – Jan. 2015 3D-Modeling, Texturing, Animation, Lighting, Rendering bei „Ford Valeo“ für Projektor 23

Juli 2015 – Okt. 2015 3D-Modeling, Texturing, Animation, Lighting, Rendering bei „Kielings Wilde Welt“ für Projektor 23

Dez. 2015 – Feb. 2016 3D-Modeling, Texturing, Animation, Lighting, Rendering bei „Kudamm'56“ und „Allein gegen die Zeit“ für D-Facto Motion GmbH

Juni 2016 – Aug. 2016 3D-Modeling, Texturing, Animation bei „Innogy VR-Roadshow“ für Framefield GmbH

Jan. 2017 – Aug. 2017 3D-Modeling, Sculpting, Texturing, Rigging, Lighting bei „Abenteuer Südsee“ und „Terra X Monster“ für Projektor 23
